

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman sejalan dengan pesatnya laju informasi era modern ini. Media sosial berperan penting dalam komunikasi bagi masyarakat. Dalam perkembangannya, media sosial mengalami banyak sekali kemajuan dari waktu ke waktu. Di era modern sekarang ini, media sosial mengalami perkembangan yang signifikan. Di antara media sosial yang seringkali diakses oleh masyarakat umum antara lain TikTok, Twitter(X), Facebook, Instagram, Whatsapp, Youtube, dan lain-lain. Youtube adalah situs berbagi media (media sharing), yaitu salah satu jenis media sosial yang memfasilitasi penggunaanya untuk berbagi media, mulai dari video, audio, dan gambar. Banyak konten video yang dapat diakses di YouTube, mulai dari gaming, musik, berita dan informasi, olahraga, gaya hidup, dan lainnya.

Youtube semakin maju dalam perkembangannya dan diramal memiliki masa depan yang cerah sejak di beli oleh google pada September 2006. Hal ini dengan posisi google sebagai search engine nomer satu yang paling banyak diakses di dunia. Selama google masih menduduki peringkat pertama dalam mesin pencarian, Youtube sebagai bagian dari google akan terbawa ikut serta. Youtube sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari google, sehingga wajar jika memiliki akun gmail menjadi syarat utama untuk bisa memiliki channel Youtube. Orang yang membuat karya berupa

video di Youtube disebut konten creator.

Konten creator atau orang yang memiliki akun youtube tidak hanya membuat video namun bisa melakukan live streaming. Sistem live video streaming merupakan layanan yang memungkinkan siapapun untuk menyiarkan video melalui internet secara *real-time*. Tahun 2014 YouTube menambahkan fitur baru berupa live streaming. Sistem live video streaming merupakan layanan yang memungkinkan siapa pun untuk menyiarkan video melalui internet secara *real-time*. Layanan ini telah memperoleh popularitas yang cukup baik.¹ Kreator di belahan dunia bahkan di dalam negeri sendiri sedang ramai-ramainya menggunakan media *sharing online* untuk mempublikasikan tayangan program, video, bahkan karya visual lainnya. Pemanfaatan media YouTube dapat di optimalisasi dalam memperoleh views, likes, dislikes, comment, subscribe, embedding, dan share sebagai langkah untuk memperoleh *Brand Awareness, Brand Engagement, dan Word of Mouth* bagi sebuah perguruan tinggi.²

Penggunaan konten digital (media sosial dan YouTube) dapat dijadikan sebagai media untuk mempromosikan dan mendukung media pemasaran lain seperti leaflet, baligho dan sebagainya, sehingga dapat menyajikan cerita menarik yang akan memikat pengunjung.³ Memahami fitur dari YouTube merupakan hal yang penting dalam berbagi konten video untuk pembangunan berkelanjutan, menentukan target dan membangun

¹ Dhanar Intan Surya Saputra , Sitaresmi Wahyu Handani , Feisal Rosdiana 2017 “Membangun Channel Live Streaming YouTube Sebagai Alternatif Media Promosi Perguruan Tinggi,” 117.

² *Ibid.* Hal 177

³ *Ibid.* Hal 177

sebuah jaringan promosi.

Karakteristik video pada YouTube memiliki ragam yang berbeda-beda seperti panjang durasi, pola akses, hingga aktifitas dari penontonnya. Dari data statistik yang didapatkan, hal ini dapat diidentifikasi guna membaca karakteristik dari pengguna YouTube, sehingga konten creator dapat menentukan tipe video yang cocok bagi pengguna yang akan dituju sebagai target marketnya.⁴

Dalam prakteknya para konten creator memunculkan beberapa inovasi dalam memberikan tontonan gratis saat streamingnya, penonton yang menyaksikan juga bisa memberikan gift kepada kreator terhadap tontonan yang disajikan berupa donasi melalui link yang sudah disediakan,. Donasi adalah kegiatan sukarela yang memberikan dukungan atau sumbangan baik berupa uang, barang atau waktu untuk membantu orang individu atau organisasi tertentu. Secara tradisional, sumbangan diberikan secara langsung atau melalui badan amal. Berkat kemajuan teknologi, donasi online telah menjadi alternatif yang populer dan efektif.

Pemberian online memungkinkan individu untuk berpartisipasi dalam kegiatan amal melalui platform digital, seperti web, jejaring social, atau aplikasi khusus.⁵ Donasi tersebut bisa disebut saweria, saweria merupakan pemberian donasi online yang awalnya diciptakan untuk membantu konten creator mendapatkan dukungan keuangan dari penggemar mereka. Namun, pada beberapa kesempatan, Saweria telah digunakan sebagai alat untuk

⁴ *Ibid.Hal 177*

⁵ Muh. Rasyid Nafi "*budaya donasi online di youtube melalui fitur superchat,*" 94. *Jurnal Sosiohumaniora Nusantara 2023. Vol 1*

melakukan penyebaran hal negatif yang dimaksudkan pemberian donasinya dengan pesan teks yang menyebut link-link judi online untuk mendistribusikan situsnya, oknum donatur memanfaatkan momen penonton online yang begitu banyak dalam streaming tersebut, tentu usia penonton yang beragam tidak hanya orang dewasa namun ada juga anak dibawah umur yang menontonnya, tentu ini dapat membahayakan psikologisnya untuk masa depan termasuk dalam konteks judi online.

Promosi judi online melalui media sosial telah menjadi strategi yang efektif dalam menarik minat calon pemain. Bandar judi online menggunakan trik cerdik untuk memikat para korban yang termakan trik-trik yang sudah dirancang sedemikian rupa, terutama dengan menawarkan bonus yang sangat menarik. Bonus ini seringkali di iklankan dengan cara yang sangat menggiurkan dengan memberikan kesan bahwa memasuki dunia perjudian online akan membuka pintu keberuntungan dan keuntungan finansial secara instan. Dengan langkah-langkah pendaftaran yang sangat sederhana, seperti menjadi anggota baru yang akan mendapatkan diskon tertentu, prosesnya terkesan mudah, mendorong lebih banyak calon pemain untuk mencoba peruntungannya dalam perjudian online. Bandar judi mengimjingi bonus yang dihubungkan dengan pendaftaran baru tidak hanya menjadi daya tarik, tetapi juga berfungsi sebagai insentif yang mendorong partisipasi segera. Strategi ini berhasil menciptakan lingkungan yang menggoda, mengundang pemain untuk terlibat tanpa keraguan. Penggunaan media sosial sebagai platform promosi juga memungkinkan bandar judi untuk

mencapai audien yang lebih luas.

Dalam konteks judi online, Saweria dapat digunakan sebagai salah satu metode pembayaran untuk melakukan transaksi dalam permainan judi, meskipun tidak semestinya digunakan untuk tujuan ilegal seperti itu. Penting untuk diingat bahwa penggunaan Saweria atau platform lainnya untuk melakukan kegiatan ilegal dapat melanggar hukum dan berisiko terkena tindakan hukum. Perjudian online dikategorikan sebagai cyber crime karena dalam melakukan kejahatannya, perjudian online menggunakan computer dan internet sebagai media untuk melakukan tindak pidana perjudian tersebut.

Pada dasarnya perjudian online tentu sangat bertentangan dengan hukum di Indonesia juga bertentangan dengan norma, kesusilaan, dan moral pancasila, serta membahayakan bagi keberlangsungan berbangsa dan bernegara, dengan majunya teknologi saat ini tentu sangat mudah untuk mengaksesnya. Perjudian dalam jaringan merupakan satu dari sekian banyak bentuk kegiatan judi, akan tetapi perbedaannya adalah bahwa perjudian jaringan ini dilakukan dengan memanfaatkan fasilitas teknologi elektronik yang selanjutnya difungsikan untuk mengakses dokumen elektronik dalam kegiatan perjudian yang akan dilakukan dalam dunia maya perjudian termasuk komunikasi terbesar.

Perjudian semakin marak, mudahnya akses situs judi online membuat masyarakat semakin tertarik untuk melakukan hal perjudian dikarenakan judi online bisa dengan cepat hanya mentransfer uang dalam bentuk online yang dikirim melalui mbanking dalam ponsel. Tentunya ini mempermudah tidak

perlu pergi keluar rumah hanya cukup melakukannya dari rumah. Perjudian online ini mencakup berbagai macam bentuk seperti bertaruh lotre, kasino, togel, poker, slot, judi bola, rolet, bakarat, dan banyak lagi, permainan online ini terus populer diseluruh penjuru dunia dalam beberapa tahun terakhir yang mana pada tahun 2020 saat maraknya covid-19 masyarakat di haruskan berada di rumah masing masing untuk isolasi mandiri agar tidak tertular virus, tentu dari kejadian tersebut yang mengakibatkan rasa kejenuhan di masyarakat sehingga perjudian online ini menjadi alat refresing untuk menghilangkan kejenuhan yang ada.

Permasalahan promosi judi online yang berkedok donasi melalui streamer youtube di livenya, sudah melanggar hukum namun apa yang terjadi sekarang tidak ada satupun tindakan yang serius dalam penanganan masalah ini dari pihak terkait untuk menindak lanjuti pelaku donasi maupun pihak streamer youtube ini yang dimana sudah diatur dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Perubahan Atas Undang Undang Nomor 19 tahun 2016 Perubahan ke dua dari Undang Undang Nomor 11 tahun 2008. Dalam pasal 27 ayat (2) berbunyi setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi Elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Terkait masalah tersebut timbul suatu pertanyaan tentang promosi judi online yang berkedok donasi melalui streamer youtube tapi tidak dijelaskan secara spesifik dalam pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Perubahan Atas Undang Undang Nomor 19 tahun 2016 Perubahan ke dua

dari Undang Undang Nomor 11 tahun 2008 yang menurut saya di dalam pasal tersebut terjadi kekaburan norma dipenjelasan tersebut masih mengandung multi tafsir atau pengertian ganda atas penjelasan mendistribusikan dan memberikan kesempatan kepada umum.

Dimana dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Perubahan Atas Undang Undang Nomor 19 tahun 2016 Perubahan ke dua dari Undang Undang Nomor 11 tahun 2008. Terdapat frase yang samar atau kurang jelas yaitu memberikan kesempatan kepada umum untuk bermain judi, karena di penjelasan undang undang dibawah tidak memberikan penjelasan secara jelas dan detail, karena masyarakat luas belum mengetahui secara jelas maksud frase dengan memberikan apakah sama halnya dengan sengaja. Ketika ada larangan yang diatur dalam undang- undang yang bermuatan pidana, maka tidak akan lepas dari sanksi pidana untuk menghukum para pelaku kejahatan. Dan juga ada sanksi pidana yang akan menjerat pelaku yaitu dalam pasal 45 ayat 3 yang berbunyi Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/ atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).

Sanksi pidana adalah hukuman bagi orang yang melakukan hal-hal buruk. Mereka bisa didenda atau bahkan dipenjara. Hal ini membantu mereka belajar Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Perubahan Atas Undang

Undang Nomor 19 tahun 2016 Perubahan ke dua dari Undang Undang Nomor 11 tahun 2008. Dalam pasal 27 ayat (2) berbunyi setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi Elektronik yang memiliki muatan perjudian untuk menjadi lebih baik, tetapi terkadang orang takut masuk penjara dan itulah sebabnya mereka berperilaku baik. Sanksi berarti ketika seseorang dihukum karena melakukan sesuatu yang salah. Sanksi juga merupakan jenis hukuman yang diberikan oleh pemerintah atau kelompok tertentu ketika seseorang melanggar aturan. Menurut “Hans Kelsen sanksi pidana diartikan sebagai sebuah reaksi koersif dalam masyarakat atas tingkah laku yang mengganggu ketertiban.” Hukuman diberikan untuk menghentikan seseorang melakukan kesalahan lagi di masa depan.

Maka dari pada itu sanksi pidana ketika ada pihak-pihak yang melakukan promosi judi online melalui iklan maka dapat dijerat dengan dalam pasal 45 ayat 3 yang berbunyi Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/ atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).

Perlu diketahui bahwa judi online sangat membawa dampak yang begitu negatif bagi masyarakat, tentu yang mengakibatkan seperti kecanduan, kerugian finansial dan masalah mental. Oleh karena itu pemerintah berupaya

untuk terus melakukan upaya pemblokiran situs situs judi online dan mengukasi masyarakat tentang bahaya judi online.

Pembatasan akses ini dapat meningkatkan pengawasan dan penindakan terhadap situs perjudian online yang masih beroperasi di Indonesia. Dari hukuman yang tegas terhadap masyarakat yang terlibat dalam perjudian online dapat menjadi efektif untuk mengurangi minat dari keinginan masyarakat untuk melakukan perjudian perjudian selanjutnya. Maka dari penjabaran diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PROMOSI JUDI ONLINE BERKEDOK SAWERIA MELALUI KONTEN KREATOR DI PLATFORM YOUTUBE”**

ORISINALITAS PENELITIAN

Sejauh penelusuran peneliti, ada beberapa penelitian yang memiliki kemiripan dengan judul penelitian ini, sebagaimana berikut :

No.	Nama Peneliti	Judul dan Tahun Penelitian	Rumusan Masalah
1.	Albert Sibarani Universitas Kristen Indonesia Fakultas hukum	Tinjauan Penegakan Hukum Terhadap Pemasangan Iklan Slot Judi Online pada Platform Digital Live Streaming pada Masa Pandemi Covid-19 Ditinjau dari Undang-	1. Bagaimana penegakan hukum bagi para pelaku yang memasarkan produk slot judi online miliknya pada platform digital Live Streaming? 2. Bagaimana upaya

		Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Tahun 2023	penanggulangan yang dapat dilakukan aparat penegak hukum dalam pemasangan iklan slot judi online di Youtube?
2.	Isyatur Rodhiyah, Ifahda Pratama Hapsari, Hardian Iskandar Al- Manhaj: Jurnal Hukum dan Pranata Sosial Islam	Pertanggung Jawaban Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online di Indonesia Tahun 2022	1. Bagaimana konsep hukum terhadap perjudian online ? 2. bagaimana Konsep Pertanggung jawaban Pidana? 3. Bagaimana Perjudian Online Berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Transaksi Elektronik 4. Bagaimana Pertanggung jawaban Hukum Pelaku Perjudian Online

Analisa :

Persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu dalam

promosi judi online yaitu.

1. Artikel ini fokus membahas tentang promosi judi online berkedok saweria melalui konten kreator di platform youtube dalam penelitian ini penulis fokus membahas pengaturan hukum mengenai praktek saweria di platform youtube yang di lakukan oleh pelaku Bandar judi online yang mempromosikan situs link judi online melalui pesan di live streaming youtube oleh kreator pemilik akun sedangkan penelitian terdahulu lebih fokus membahas upaya penanggulangan yang dapat dilakukan aparat penegak hukum dalam pemasangan iklan slot judi online di Youtube
2. Artikel ini fokus membahas tentang promosi judi online berkedok saweria melalui konten kreator di platform youtube. Penelitian ini merupakan penelitian normative dengan menggunakan perspektif analisis, dalam penelitian ini penulis fokus membahas pengaturan ideal mengenai praktek saweria di youtube dan juga pertanggung jawaban pihak youtube dan creator yang mempromosikan judi online sedangkan penelitian terdahulu lebih fokus hanya membahas konsep pertanggungjawaban hukum pelaku perjudian online.

1.2 Rumusan Masalah

Apa yang telah di jelaskan sebelumnya maka penulis menarik sebuah rumusan masalah di dalam penulisan penelitian dalam proposal skripsi ini yaitu :

1. Bagaimana hubungan hukum pengaturan saweria dalam promosi judi online antara konten *creator* dan platform youtube ?

2. Bagaimana pertanggungjawaban platform youtube dan Konten Kreator dalam promosi judi online?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Sebagai bahan kajian dan analisis untuk mengetahui pengaturan ideal praktek saweria di platform youtube mengenai judi online yang semakin marak terjadi.
2. Sebagai bahan kajian dan analisis pertanggungjawaban pelaku, streamer dan platform youtube.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian tentunya sangat diharapkan adanya manfaat dan kegunaan yang dapat diambil dalam penelitian tersebut. Adapun manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dapat digunakan sebagai pengetahuan dan diharapkan mampu memberikan pemahaman kepada masyarakat terhadap tindak pidana judi online di Indonesia.
 - b. Sebagai bahan masukan didalam menambah ilmu pengetahuan dan pengembangan wawasan terutama menyangkut perjudian online yang sudah menyalahi hukum perundang undangan.
2. Secara praktis
 - a. Memberikan gambaran secara jelas atau secara umum kepada masyarakat mengenai tanggung jawab terhadap judi online yang `merusak psikologis di masyarakat yang akan terjadi kedepannya.

- b. Memberikan penjelasan dan pengetahuan kepada masyarakat tentang bagaimana konsekuensi hukum terhadap masyarakat perihal judi online yang bertentangan dengan hukum di Indonesia.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Jenis Penelitian

Tipe Penelitian dalam proposal skripsi ini adalah yuridis normatif (*Legal reseach*). Menurut Peter Mahmud Marzuki, penelitian hukum normatif adalah suatu proses untuk menemukan suatu aturan hukum, prinsip-prinsip hukum, maupun doktrin-doktrin hukum guna menjawab isu hukum yang di hadapi.⁶ Jenis penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah yuridis normatif yang artinya pendekatan yang dilakukan dengan cara menelaah pendekatan teori- teori, konsep-konsep, mengkaji peraturan perundang-undangan yang bersangkutan dengan penelitian ini atau pendekatan perundang- undangan. Penelitian yuridis normatif adalah penelitian hukum yang meletakkan hukum sebagai sebuah bangunan sistem norma. Sistem norma yang dimaksud adalah mengenai asas-asas, norma, kaidah dari peraturan perundangan, perjanjian serta doktrin (ajaran). Penelitian normatif ini adalah penelitian terhadap sistematika hukum, yaitu penelitian yang tujuan pokoknya adalah untuk mengadakan identifikasi terhadap pengertian-pengertian atau dasar dalam hukum.

⁶ Peter Mahmud Marzuki,2010. *Penelitian Hukum*. Kencana Prenada Media

1.5.2 Pendekatan Penelitian

Penulisan Proposal skripsi ini menggunakan pendekatan Undang-undang (*Statute Approach*), Pendekatan perundang-undang dilakukan dengan menelaah peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan isu hukum yang ada, dalam kegiatan praktis pendekatan ini membuka kesempatan untuk mempelajari konsistensi dan kesesuaian antara undang-undang dengan Undang-Undang Dasar atau Peraturan pemerintah dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*).

1.5.3 Jenis Bahan Hukum

Bahan hukum merupakan sarana untuk menganalisa atau memecahkan suatu masalah yang ada dalam suatu penelitian. Bahan hukum yang diperoleh diharapkan dapat menunjang penulisan Proposal skripsi. Bahan hukum yang digunakan dalam penulisan Proposal skripsi ini ada tiga macam, yaitu :

1. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer merupakan bahan hukum yang bersifat "otoritatif" artinya mempunyai otoritas. Bahan-bahan hukum primer terdiri dari peraturan perundang-undangan dan putusan-putusan hakim

- a) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.
- b) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun

2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

- c) Surat Keputusan Bersama Tahun 2021 Tentang Pedoman Implementasi atas pasal tertentu dalam Undang Undang Nomor 11 tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Sebagaimana Telah Diubah Dengan Undang Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.
- d) Surat Edaran Mahkamah Agung (SEMA) Nomor 5 Tahun 1972

2. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder adalah bahan hukum yang diperoleh dari Artikel, Jurnal hukum, Buku Skripsi Hukum dan internet.

1.5.4 Teknik Penelusuran Bahan Hukum

Penelitian ini menggunakan teknik penelusuran bahan hukum dilakukan dengan studi kepustakaan. Studi kepustakaan merupakan serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan bahan, membaca, mencatat serta mengolah bahan hukum yang akan digunakan. Kegiatan pengumpulan informasi dari berbagai sumber baik dari Undang-Undang, buku, skripsi, jurnal atau dari media elektronik misalnya internet. Setelah semua bahan hukum dikumpulkan maka dipilih sesuai dengan permasalahan yang ada serta disusun secara berurutan hingga diperoleh suatu kebenaran yang dipergunakan untuk

membahas permasalahan.

1.5.5 Teknik Analisis Bahan Hukum

Analisis yang digunakan dalam proposal skripsi ini dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif normatif yaitu suatu teknik penelitian yang tidak menggunakan pengolahan bahan hukum dan dalam bentuk uraian kalimat atau penjelasan data secara menyeluruh. Kemudian dianalisis dengan menggunakan preskriptif yakni menganalisis permasalahan berdasarkan aturan yang ada. Dan yang terakhir dianalisis dengan teknik deduktif yaitu mengkaji permasalahan dari umum ke khusus.

1.5.6 Definisi Konseptual

- 1 **Judi Online** Sesuai dengan namanya judi online merupakan jenis perjudian yang dilakukan melalui internet dengan menggunakan uang sebagai taruhan.
- 2 **Platform Youtube** bentuk program untuk menonton video secara online paling populer saat ini.
- 3 **Konten Kreator** memiliki keterampilan kreatif dalam menghasilkan konten yang menarik dan berarti untuk audiens mereka.
- 4 **Tindak Pidana dan Pemidanaan** keyakinan hakim memutuskan suatu perkara sampai batas tertentu berdasarkan keyakinan, independensi hakim bebas dari segala bentuk tekanan, baik fisik maupun psikis pemidanaan itu mengandung konsekuensi-

konsekuensi positif bagi si terpidana

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran secara menyeluruh tentang isi pembahasan dalam penulisan skripsi ini, maka secara sistematika penulisan dalam skripsi ini ada empat bab yang masing-masing bab saling berkaitan satu dengan lainnya, dengan perincian sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Merupakan pengantar dari keseluruhan penulisan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Merupakan bab tinjauan pustaka yang memuat uraian tentang Tinjauan Yuridis, Judi Online, Platform Youtube, Konten Creator, Dan Tindak Pidana Pemidanaan,

BAB III : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan hasil dan pembahasan yang berisi permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini, yang meliputi Bagaimakah pengaturan ideal mengenai praktek saweria di platform youtube serta Bagaimana pertanggungjawaban platform youtube dan Konten Kreator dalam promosi judi online

BAB IV: PENUTUP

Dalam bab ini berisi uraian tentang kesimpulan dan saran-saran yang perlu disampaikan kepada pihak-pihak yang berkaitan atau

berkepentingan dengan hasil penelitian.

